

PERANCANGAN *TRAILER* FILM ANIMASI 2D

“SUPRI SANG KSATRIA JAMU”



Hafid Moenir

NIM 1112131024

PROGRAM STUDI S-1

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2017

PERANCANGAN *TRAILER* FILM ANIMASI 2D

“SUPRI SANG KSATRIA JAMU”



Hafiid Moenir

NIM 1112131024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Rupa Indonesia Yogyakarta

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam bidang

Desain Komunikasi Visual

2017

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

PERANCANGAN *TRAILER* ANIMASI 2D SUPRI SANG KSATRIA JAMU

diajukan oleh Hafiid Moenir, NIM 1112131024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Arif Agung Swasono, MS.

NIP 19671116 199303 1 001

Pembimbing II/Anggota

Andi Haryanto, M.Sn.

NIP 19801125 200812 1 003

Cognate/Anggota

P. Gogor Bangsa, M.Sn.

NIP 19700106 200801 1 017

Ketua Program Studi S-1 Desain
Komunikasi Visual/Anggota

Indiria Maharsi, M.Sn.

NIP 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain/Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 002

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa Institut
Seni Indonesia Yogyakarta,

Dr. Suastiwi, M.Des

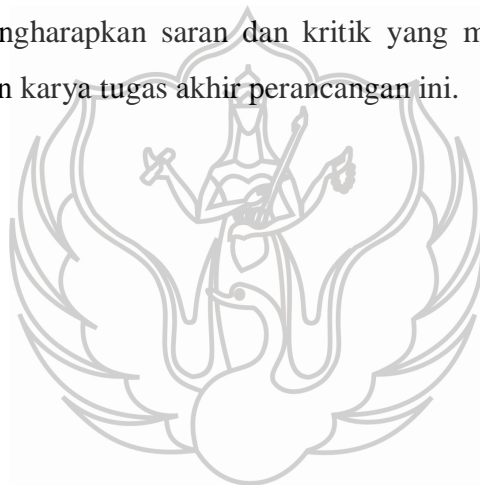
NIP 19590802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat-NYA sehingga karya tugas akhir perancangan ini dapat tersusun hingga selesai. Tidak lupa penulis juga mengucapkan banyak terimakasih atas bantuan pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik materi maupun pikirannya.

Harapan penulis semoga karya tugas akhir perancangan ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi para pembaca, untuk ke depannya dapat memperbaiki bentuk maupun menambah isi tugas akhir perancangan ini agar menjadi lebih baik lagi.

Karena keterbatasan pengetahuan maupun pengalaman penulis, penulis yakin masih banyak kekurangan dalam tugas akhir perancangan ini. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan karya tugas akhir perancangan ini.



Yogyakarta,
Januari 2017

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Tugas akhir ini merupakan tugas karya penciptaan melalui sebuah perancangan karya yang harus diselesaikan sebagai salah satu syarat guna mengakhiri studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan banyak terimakasih yang ditujukan kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatnya, kesehatan jasmani dan rohani, dan kekuatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir karya desain ini dengan baik.
2. Bapak Prof. Dr.M.Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Suastiwi T,M.Des selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain
5. Bapak Indiria Maharsi, M.Sn. selaku Ketua Program Studi DKV
6. Bapak Drs.Arif Agung Swasono, MS. selaku Dosen Pembimbing I
7. Bapak Andi Haryanto, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II
8. Bapak P.Gogor Bangsa, M.Sn. selaku *Cognate*
9. Bapak M.Faizal Rochman, S.Sn., selaku mantan Dosen Wali yang telah membimbing masa kuliah dari awal sampai akhir.
10. Seluruh staff pengajar dan karyawan Program Studi DKV
11. Ibu, Bapak, Kakak, Adik, dan Saudara saya yang selalu memberikan dukungan, do'a, bantuan dan segala persiapan dalam bentuk apapun yang diberikan. Terimakasih atas semua kebaikan yang sudah diberikan.
12. Teman-teman saya yang banyak membantu dalam hal tenaga dan bantuan ide-ide nya.

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia
Yogyakarta:

Nama : Hafiid Moenir

Nomor Mahasiswa : 1112131024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada Perpustakaan UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, karya tugas akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN TRAILER ANIMASI 2D SUPRI SANG KSATRIA JAMU**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, me-ngalihkan dalam bentuk media lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya maupun memberikan *royalty* kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini yang penulis buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta,
Januari 2017

Hafiid Moenir

ABSTRAK
**PERANCANGAN *TRAILER SERIES* ANIMASI 2D “SUPRI SANG
KSATRIA JAMU”**

Oleh: Haffid Moenir

Perkembangan teknologi yang kian pesat membantu banyak hal, salah satunya ialah industri film animasi. Tayangan animasi dalam negeri saat ini masih didominasi oleh film animasi buatan luar negeri, ada beberapa *animator* asal Indonesia yang berkiprah dalam pembuatan film animasi luar negeri.

Pemerintah berharap kedepannya Indonesia dapat mendominasi tayangan film animasi dalam negeri yang kini masih didominasi oleh film animasi luar negeri, salah satunya dengan menggunakan tema lokal Indonesia.

Jamu tradisional merupakan salah satu tema lokal yang masih belum banyak atau jarang digunakan, karena itu tema ini dipakai dalam perancangan ini dalam rangka memperkaya khasanah lokal di Indonesia yang mana film animasi ditujukan khususnya untuk anak-anak.

Berdasarkan hal diatas, penulis terdorong untuk membuat perancangan ini yang diharapkan dapat meningkatkan jumlah animasi dalam negeri serta mempopulerkan kembali jamu tradisional di kalangan anak-anak. Dengan menggunakan tema lokal yakni jamu tradisional yang masih jarang digunakan dan menarik minat penonton khususnya anak-anak.

Kata kunci: *trailer*, animasi 2D, jamu tradisional, anak-anak

ABSTRACT

DESIGN PROJECT: 2D ANIMATION FILM TRAILER “SUPRI THE KNIGHT OF JAMU”

By: MoenirHafiid

The fast advancement of technologies which helps many aspects, one of it were animation industry. Local market of animation which is still dominated by foreign animation, there were some Indonesian's animator whose takes a part of International Animation Industries.

The government hopes that in the future Indonesia is able to create their own animation to dominate the local animation market which is still helds by foreign animation, by using Indonesia's local theme.

Jamu Tradisional was one of the local theme which still rarely been used, that's why the theme mentioned is used in this project to extend the local culture achievement in Indonesia, also especially to be delivered for children.

Based on the above statement, the writer inspired to create this project in which hopes can be used to increase the amount of local animations also to retold the Jamu Tradisional to children. By using this local theme Jamu Tradisional which is still rarely been used and to gather audience especially children.

Keywords: *trailer, 2D animation, jamu tradisional, children*

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul : **PERANCANGAN *TRAILER* ANIMASI 2D SUPRI SANG KSATRIA JAMU** Dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang penulis ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasi dan atau pernah dipakai untuk mendapat gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi atau Instansi manapun kecuali bagian sumber informasinya dicantumkan sebagaimana semestinya.

Yogyakarta, Januari 2017



Hafiid Moenir
NIM 1112131024

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	16
B. Rumusan Masalah.....	17
C. Tujuan Perancangan.....	17
D. Batasan Lingkup Perancangan.....	17
E. Manfaat Perancangan	
1. Manfaat bagi masyarakat.....	18
2. Manfaat bagi institusi.....	18
3. Manfaat bagi penulis.....	18
F. Metode Perancangan.....	18
G. Metode Analisis Data.....	18
H. Skematika Perancangan.....	21

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

A. Tinjauan Literatur Tentang Jamu Tradisional.....	22
B. Data Tentang Animasi 2D	
1. Pengertian Animasi.....	45
2. Sejarah dan Perkembangan Animasi.....	45
3. Jenis-jenis Animasi.....	46

4. Animasi di Indonesia.....	49
5. Trailer.....	51
6. Referensi Film Animasi sebagai Media Edukasi.....	51
C. Analisis Masalah	
1. Target Audience.....	52
2. Analisa Perancangan (SWOT).....	53
D. Simpulan.....	54
E. Usulan Pemecahan Masalah.....	55

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Komunikasi	
1. Tujuan Komunikasi.....	56
2. Strategi Komunikasi.....	56
B. Konsep Media	
1. Tujuan Media.....	57
2. Strategi Media.....	57
C. Konsep Kreatif	
1. Tujuan Kreatif.....	60
2. Strategi Kreatif.....	60
D. Format Program.....	61
E. Judul Program.....	61
F. Durasi.....	62
G. Tujuan Program.....	62
H. Pesan yang ingin disampaikan.....	62
I. Target Audience.....	62
J. Sinopsis/ Ringkasan Cerita.....	63
K. Storyline.....	64
L. Treatment.....	64

BAB IV. VISUALISASI

A. Pra Produksi	
1. Data Visual.....	72

2. Sketsa Desain Karakter.....	73
3. Desain Karakter.....	75
4. Perancangan Logo.....	77
5. Storyboard.....	78
6. Shooting Script.....	86
B. Produksi	
1. Peralatan.....	88
2. Karakter.....	89
3. Background.....	93
4. Budgetting.....	99
C. Jadwal Produksi.....	100
D. Proses Produksi	
1. Animation.....	100
2. Painting.....	102
3. Compossing.....	102
4. Editing.....	103
5. Final Render.....	104
E. Karya Jadi.....	104
F. Media Pendukung	
1. Sketsa.....	112
2. Final Desain.....	112

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan.....	115
B. Saran.....	116
C. Daftar Pustaka.....	117
D. Lampiran.....	119

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Cover buku The Power of Jamu.....	22
Gambar 2.2 Logo Jamu.....	43
Gambar 2.3 Logo Obat Herbal Terstandar.....	43
Gambar 2.4 Logo Fitofarmaka.....	44
Gambar 2.5 Contoh film animasi 2D.....	47
Gambar 2.6 Contoh film animasi 3D.....	48
Gambar 2.7 Contoh film stop motion.....	49
Gambar 2.8 Screenshot film animasi Nichijou.....	52
Gambar 2.9 Screenshot film animasi Doraemon.....	52
Gambar 4.1 Data visual.....	72
Gambar 4.2 Sketsa Desain Karakter Supri.....	73
Gambar 4.3 Sketsa Desain Karakter Supri Ksatria Jamu.....	73
Gambar 4.4 Sketsa Desain Karakter Siti (Timun Mas).....	74
Gambar 4.5 Sketsa Desain Karakter Kancil.....	74
Gambar 4.6 Desain Karakter Supri.....	75
Gambar 4.7 Desain Karakter Supri Ksatria Jamu.....	75
Gambar 4.8 Desain Karakter Siti (Timun Mas).....	76
Gambar 4.9 Desain Karakter Kancil.....	76
Gambar 4.10 Sketsa Logo.....	77
Gambar 4.11 Proses Digital Logo dan Voting.....	77
Gambar 4.12 Pengembangan Logo.....	77
Gambar 4.13 Positif dan Negatif.....	78
Gambar 4.14 Pembesaran dan Pengecilan.....	78
Gambar 4.15 Alternatif Warna Logo.....	78
Gambar 4.16 Desain Karakter Supri.....	89
Gambar 4.17 Desain Karakter Supri Ksatria Jamu.....	89
Gambar 4.18 Desain Karakter Siti.....	90
Gambar 4.19 Desain Karakter Kancil.....	90
Gambar 4.20 Desain Karakter Kakek.....	91
Gambar 4.21 Desain Karakter Pak Tani.....	91

Gambar 4.22	Desain Karakter Puti.....	92
Gambar 4.23	Desain Karakter Siluman Virus.....	92
Gambar 4.24	Desain Karakter Raja Siluman Virus.....	93
Gambar 4.25	Background Desa Punten.....	93
Gambar 4.26	Background Hutan.....	94
Gambar 4.27	Background Ruang Kelas.....	94
Gambar 4.28	Background Papan Tulis.....	94
Gambar 4.29	Background Desa Sore Hari.....	95
Gambar 4.30	Background Hutan Sore Hari.....	95
Gambar 4.31	Background Jalanan Sore Hari.....	95
Gambar 4.32	Background Tiang Listrik.....	96
Gambar 4.33	Bakground Gerbang Sekolah.....	96
Gambar 4.34	Background Pepohonan.....	96
Gambar 4.35	Background Taman Belakang.....	97
Gambar 4.36	Background Rawa.....	97
Gambar 4.37	Background Pekarangan.....	97
Gambar 4.38	Background Pelataran.....	98
Gambar 4.39	Background di Bawah Pohon.....	98
Gambar 4.40	Background Awan.....	98
Gambar 4.41	Background Bangunan Tua Malah Hari.....	99
Gambar 4.42	Background Singgasana Raja Siluman Virus.....	99
Gambar 4.43	Menggambar Keypose Berdasarkan Naskah dan Storyboard.....	101
Gambar 4.44	Menyiapkan Frame Keypose dalam Macromedia Flash 8.....	101
Gambar 4.45	Menggambar Ulang dengan Line Tool.....	102
Gambar 4.46	Menggambar Background Menggunakan Adobe Photoshop.....	102
Gambar 4.47	Menyusun Karakter dan Latar Belakang dengan After Effect.....	103
Gambar 4.48	Menyusun dan Memadukan Elemen Audio dan Visual dengan Adobe Premiere.....	103
Gambar 4.49	Render File dengan Adobe Media Encoder.....	104
Gambar 4.50	Sketsa Poster.....	112
Gambar 4.51	Desain Poster.....	112
Gambar 4.52	Desain Sticker.....	113

Gambar 4.53 Desain Sticker.....	113
Gambar 4.54 Desain Sticker.....	113
Gambar 4.55 Desain Sticker.....	113
Gambar 4.56 Desain Sticker.....	114



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang pesat saat ini membantu film animasi menjadi mudah penyebarannya sehingga bisa dinikmati oleh masyarakat luas dan menjadikan animasi sebagai salah satu industri yang berkembang dengan sangat cepat. Permintaan film animasi semakin meningkat dengan banyaknya permintaan penambahan jam tayang baik pada televisi kabel maupun televisi satelit diikuti dengan berkembangnya popularitas di media internet (*researchandmarkets.com*, 2015).

Animasi di Indonesia telah berkembang sesuai dengan kebutuhan penggunaannya, antara lain seperti animasi untuk kepentingan iklan, animasi untuk kebutuhan trik dalam film *live action* dalam negeri maupun manca negara. Beberapa film animasi asing, termasuk yang beredar di Indonesia juga dibuat oleh animator Indonesia yang bekerja di studio luar negeri. Namun untuk animasi yang terkemas dalam bentuk industri di Indonesia saat ini masih sedikit.

Tayangan animasi televisi domestik saat ini masih didominasi oleh animasi luar negeri seperti Upin Ipin, Spongebob Squarepants, Naruto, Little Khrisna, dan lainnya. Banyak film animasi anak-anak dari berbagai judul dan jalan cerita yang menarik bagi penontonnya tentunya dikalangan anak-anak dibawah umur yang seharusnya memberikan contoh dan pendidikan yang baik dan benar justru sebaliknya, banyak adegan dalam film animasi yang ada lebih menunjukkan kekerasan seperti memukul, melanggar norma, dan masih banyak lainnya.

Industri animasi merupakan industri kreatif yang memiliki *long tail market* yang bila diupayakan secara profesional akan menghasilkan, misalnya penjualan hasil *merchandising* karakter film animasi juga merupakan usaha kreatif yang patut diperhitungkan. Usaha kreatif lainnya yang lahir dari industri animasi adalah *fashion show* diantara komunitas tertentu yang

menampilkan karakter animasi lengkap dengan kostum dalam film animasi atau lebih populer dengan sebutan *cosplay* (*costum playing*).

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk membuat perancangan animasi dengan tema lokal yaitu jamu tradisional. Animasi yang akan dibuat oleh penulis adalah berbentuk trailer film animasi bertemakan jamu tradisional yang mana media trailer sedang populer saat ini. Mengingat jamu tradisional merupakan salah satu tema lokal namun seiring berkembangnya era globalisasi sehingga jamu tradisional mulai ditinggalkan.

Oleh karena itu penulis berusaha menarik minat target audience khususnya anak-anak terhadap jamu tradisional dengan menyajikan tokoh fiktif fantasi yang memiliki hubungan dengan jamu tradisional dan memiliki alur cerita maupun tampilan yang menarik. Selain itu tidak lupa animasi juga akan ditambahkan nilai edukatif normatif tentang norma-norma masyarakat Indonesia yang mana hal itu sebagian besar tidak terdapat pada animasi buatan luar negeri yang beredar di Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang *trailer film* film animasi Supri sang Ksatria Jamu agar menarik minat penonton atau *target audience* khususnya anak-anak?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan tugas akhir ini ialah untuk menarik minat *target audience* khususnya anak-anak terhadap film animasi bertemakan lokal yaitu jamu tradisional.

D. Batasan Lingkup Perancangan

Perancangan ini menitik beratkan pada :

1. Hanya untuk *trailer* animasi Supri sang Ksatria Jamu.
2. Teknik animasi hanya menggunakan animasi 2 dimensi.

E. Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi masyarakat: Memberikan pemahaman kepada masyarakat tentang film animasi lokal *Supri sang Ksatria Jamu*.
2. Manfaat bagi institusi: Perancangan diharapkan akan menambah wawasan mahasiswa dalam merancang sebuah tokoh dan film animasi khususnya yang menggunakan konten lokal.
3. Manfaat bagi penulis: Meningkatkan kreatifitas dan menambah pengalaman dalam menghasilkan desain tokoh yang unik dan menarik, sekaligus sebagai *portfolio* penulis sebelum memasuki dunia kerja.

F. Metode Perancangan

Data yang dibutuhkan

1. Data Primer

Data mengenai jamu tradisional dapat diperoleh dari berbagai macam sumber seperti melakukan wawancara langsung dan tidak langsung melalui sambungan telepon atau internet, referensi buku maupun *ebook* yang nantinya data dapat digunakan untuk memperkaya referensi verbal maupun visual selama proses perancangan.

2. Data sekunder

Data mengenai teori-teori membuat media komunikasi visual ilustrasi yang bisa diperoleh dari berbagai macam sumber terutama dari literatur berupa buku, internet dan sumber literatur lainnya. Data visual untuk referensi ilustrasi yang dapat diperoleh melalui buku, maupun internet.

G. Metode Analisis Data

Metode analisis data dilakukan dengan menggunakan prinsip 5W+1H

1. *What* (Apa)

Apa yang menjadi masalah sehingga dibuat perancangan *trailer* film animasi ini?

Perancangan *trailer* film animasi bertemakan jamu tradisional memiliki latar belakang berdasarkan fenomena, kasus dan *trend* film animasi yang sedang terjadi di Indonesia. Film animasi di Indonesia saat ini masih didominasi oleh film animasi luar negeri dan masih sedikit film animasi buatan *animator* lokal. Selain itu popularitas jamu tradisional yang kian menurun seiring perkembangan teknologi. Latar belakang tersebut menjadi sebuah peluang tersendiri untuk penulis melakukan perancangan *trailer* film animasi 2D bertemakan jamu tradisional.

2. *Who* (Siapa)

Siapa yang terlibat dalam masalah atau menjadi *target audience* dari hasil perancangan *trailer* film animasi ini?

Trailer film animasi 2D bertemakan jamu tradisional ini ditujukan kepada masyarakat umum, khususnya anak-anak. Anak-anak merupakan salah satu *audience* yang antusias terhadap film animasi, selain itu dengan ditujukannya film animasi ini untuk anak-anak diharapkan pula animasi ini dapat memberikan contoh yang baik kepada *audience* sesuai norma yang berlaku di masyarakat lokal serta menumbuhkan kembali minat akan jamu tradisional.

3. *Where* (Dimana)

Dimana tempat masalah tersebut terjadi yang akan menjadi sasaran dari perancangan *trailer* film animasi ini?

Wilayah sasaran dari *trailer* film animasi 2D ini adalah seluruh wilayah nasional Indonesia yang mana metode publikasi atau penyebarannya dengan memanfaatkan media televisi nasional maupun internet.

4. *When* (Kapan)

Kapan masalah tersebut terjadi lalu perancangan *trailer* film animasi ini dilakukan dan dipublikasikan?

Tayangan animasi di Indonesia saat ini masih didominasi film animasi luar negeri, perancangan *trailer* film animasi ini dilakukan yakni sepanjang tahun 2015-2016 dan *trailer* film langsung dipublikasikan setelah proses produksi selesai.

5. *Why* (Mengapa)

Mengapa pemecahan masalah tersebut menggunakan perancangan *trailer* film animasi ini?

Perancangan *trailer* film animasi ini diharapkan dapat menambah jumlah film animasi buatan lokal sehingga menambah khasanah lokal Indonesia dan diharapkan juga bisa menumbuhkan kembali minat *target audience* terhadap jamu tradisional.

6. *How* (Bagaimana)

Bagaimana proses pemecahan masalah tersebut dalam perancangan *trailer* film animasi ini?

Proses pemecahan masalah yakni dengan membuat film animasi namun bertemakan lokal yaitu jamu tradisional untuk mengimbangi film animasi buatan luar negeri yang bertemakan non lokal. Proses perancangan dimulai dengan melakukan observasi dan riset tentang kebenaran adanya latar belakang permasalahan, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data yang dibutuhkan dan setelah data terkumpul maka dimulailah pembuatan konsep film animasi. Setelah konsep matang dilanjutkan dengan proses produksi dan menentukan media publikasi pendukung sebagai sarana publikasi.

H. Skematika Perancangan

